

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN  
PADA TEMA HIDUP RUKUN DALAM INDIKATOR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V SDN DUKUH TUNGGAL LAMONGAN**

**Rahmat Perdana, Bachtiar**

[rhmt.prdna@gmail.com](mailto:rhmt.prdna@gmail.com)

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Studi pendahuluan peneliti seperti yang terjadi pada tema Hidup rukun indikator bahasa Indonesia. Pada tema hidup rukun membahas tentang materi identifikasi unsur cerita rakyat. Materi seperti ini kurang dapat dipahami oleh siswa dikarenakan guru hanya menerangkan tanpa adanya suatu interaksi antara guru dan murid. Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi sehingga visualisasi pada siswa menjadi kurang. Hal ini menjadikan siswa sulit untuk menentukan topik atau tema pada sebuah cerita. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penyampaian materi identifikasi unsur cerita rakyat melalui media komik pembelajaran sebagai proses pembelajaran pada tema Hidup rukun pada indikator Bahasa Indonesia.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono. Model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain dan ujicoba pemakaian.

Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, angket, dan wawancara. Data hasil pengembangan divalidasi yang terdiri dari penilaian ahli dan uji coba. Hasil analisis data dan pengembangan terhadap uji ahli materi I 90% yakni tergolong sangat baik, terhadap uji ahli materi II 100% yakni tergolong sangat baik, terhadap uji ahli media I 90% yakni tergolong sangat baik, terhadap uji ahli media II 95% yakni tergolong sangat baik, sedangkan uji coba perorangan peserta didik 90% yakni tergolong sangat baik dan hasil tesnya 86,5% yakni tergolong sangat baik, peserta didik kelompok kecil yakni 76% yang tergolong baik dan tesnya yakni 92% yang tergolong sangat baik, dan yang terakhir peserta didik kelompok besar yakni 92% yang tergolong sangat baik dan tesnya yakni 93,6% yang tergolong sangat baik.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa perlakuan dengan menggunakan komik pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami indikator Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi cerita pada cerita rakyat.

**Kata kunci : pengembangan, komik pembelajaran, Bahasa Indonesia.**

**Abstrac**

Preliminary study of the researcher like what happened in the theme of life back together in Indonesian language indicators. On the theme of life back together also discusses about folklore elements identification material. This material is hard to be understood by the students because the teacher simply explains without the existence of any interaction between teachers and students. There is no media of learning used by the teacher to explain the material, hence this causes a lack of visualize of the students. Moreover, students also will be hard to define a topic or theme of a story. Thus this paper aims to develop the learning media of folklore's element identification through comic learning media as a learning process on the theme of life back together in Indonesian language indicator.

This development uses R&D model development by sugiyono. This model of development was chosen because of the systematically steps and easily carried out in research. This model of development has ten completed stages of development hence potentially to produce good and fit product / media in learning process. However in this study only uses six steps; potential and matter, collection of data, design a product, validation, revision of the design and trial of discharging.

The collection of the data uses documentation, questionnaire, and interview with questionnaire. The results of the data are validated and consists of the expert assessment and the trial. The results of the analysis and development for Media experts test I 90 percent of which is classified as very good, for Media experts test II 100 percent of which is classified as very good, for Media experts test I 90 percent of which is classified as very good, for Media experts test II 95 percent of which is classified as very good, whereas personal student test of 90 percent of which is classified as very good and for the result of the test 86,5 percent of which is classified as very good, the small group of students 76

percent of which is classified as very good and the test result 92 percent also classified as very good. The last one is for the big group of student 92 percent of which is as classified as very good and the test result 93 percent of which is also classified as very good.

To sum up, the using of media comic learning can help students in understanding folklore elements identification material in Indonesian language indicator.

**Key words: development, comic learning, Indonesian language.**



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan seluruh rakyat Indonesia yang memiliki nilai mendasar dan sangat strategis. Tidak ada diantara kita yang tidak bersentuhan dengan dunia pendidikan. Pendidikan juga merupakan jembatan masa depan baik sebagai jembatan ide, nilai, antar generasi antar peradapan. Sebagai jembatan pendidikan sebagai sistem rekayasa sosial terbaik yang mentransformasikan seluruh modalitas bangsa menuju cita ideal, sebagaimana yang telah dirumuskan oleh para pendiri bangsa. Inilah fungsi dan peran strategis dunia pendidikan.

Pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan pengorganisasian berbagai komponen dalam merubah siswa dari suatu kondisi yang lebih meninngkat secara positif. Siswa di pandang sebagai subyek yang membutuhkan bimbingan dan harus di berikan kesempatan untuk mengembangkan dirinya sesuai minat dan bakatnya. Pembelajaran sendiri di pandang sebagai proses komunikasi, yaitu proses peyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada siswa selaku penerima pesan. ( Arif S. Sadiman.2010:12 ) Untuk mencapai sasaran pembelajaran di butuhkan banyak persyaratan dan kesiapannya meyangkut mata pelajaran, materi, fisik, dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Kurikulum SD/MI pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Pembelajaran integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pembelajaran tematik integratif, tema yang dipilih berkenaan dengan alam dan kehidupan manusia. Untuk kelas I, II, dan III, keduanya merupakan pemberi makna yang substansial terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni-Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dis inilah Kompetensi Dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang Kompetensi Dasar mata pelajaran lainnya.

Mata pelajaran adalah unit organisasi Kompetensi Dasar yang terkecil. Untuk kurikulum SD/MI, organisasi Kompetensi Dasar dilakukan melalui pendekatan terintegrasi. Berdasarkan pendekatan ini maka terjadi reorganisasi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang mengintegrasikan konten mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas I, II, dan III ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika,

serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dengan pendekatan ini maka Struktur Kurikulum SD/MI menjadi lebih sederhana karena jumlah mata pelajaran berkurang.

Pada kelas IV, V, dan VI nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial tercantum dalam Struktur Kurikulum dan memiliki Kompetensi Dasar masing-masing. Untuk proses pembelajaran, Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagaimana Kompetensi Dasar mata pelajaran lain, diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema.

Substansi muatan lokal termasuk bahasa daerah diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Sedangkan substansi muatan lokal yang berkenaan dengan olahraga serta permainan daerah diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 bermuara pada pengembangan kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Pendekatan berbasis teks yang dikembangkan pada kurikulum ini diaplikasikan melalui kegiatan belajar mengajar yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam memahami dan menyusun berbagai jenis teks sesuai dengan jenjang.

Studi pendahuluan peneliti seperti yang terjadi di kelas V SDN Dukuh Tunggul lamongan tema Hidup rukun dalam indikator bahasa Indonesia yang membahas tentang materi Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat. Materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat kurang dapat dipahami oleh siswa dikarenakan guru hanya menerangkan tanpa adanya suatu timbal balik antara guru dan murid atau sebaliknya. Guru tidak menggunakan media karena tidak adanya media untuk materi tersebut dan pemahaman secara visualisasi siswa kurang. Sehingga siswa sulit untuk menentukan topik atau tema pada sebuah cerita.

Kemampuan dalam peyampaian cerita adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Pada saat penyampaian cerita yang harus dilakukan adalah menentukan ide pokok cerita, menentukan latar peristiwa, menyebutkan tokoh-tokoh cerita, menyusun kerangka cerita merancang dialog dalam bercerita.

Melalui observasi dan wawancara tentang masalah belajar pada mata pelajaran dengan salah satu guru Bahasa Indonesia. Dari hasil tersebut di kelas V SDN Dukuh Tunggul didapatkan data awal sebagai berikut :

1. Jumlah siswa 40 dalam 1 kelas.
2. Proses cara penyampaian materi masih klasikal dan kurangnya inovasi pengajaran untuk meningkatkan semangat siswa masih kurang serta terbatasnya penggunaan media
3. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru berupa LKS (Lembar Kerja Siswa).
4. Karakteristik siswa kelas V:  
Siswa sekolah dasar berumur 6-7 sampai 12 tahun atau 13 tahun. disimpulkan bahwa untuk anak kelas V SD masih berusia 11 atau 12 tahun dimana masih dalam tahap operasional kongkret yang memiliki karakteristik yaitu mampu berfikir logis. Mampu memperhatikan lebih dari satu aspek lainnya, kurang egosentris dan belum bisa berfikir abstrak. Pada SDN Dukuh tunggal siswa memiliki gaya belajar tipe visual hanya akan mudah memahami materi jika bertemu dengan media visual.

Berdasarkan dari uraian permasalahan dan juga hasil observasi awal, maka penggunaan media salah satu solusi penyelesaian masalah proses belajar. Dengan menggunakan media maka dapat menunjang siswa memahami materi.

Pada saat ini sering terdapat masalah pembelajaran termasuk dalam penyampaian materi yang menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa, penggunaan media dalam penyampaian materi pada saat ini termasuk bentuk penyelesaian masalah belajar dalam bidang teknologi pendidikan.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Sadiman, 2009:06). Penggunaan media sebagai alat bantu untuk pendidik lebih variatif dan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang sering bosan dalam menerima materi dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Dasar dari pertimbangan pemilihan media agar dapat menyelesaikan masalah belajar dan memudahkan proses belajar-mengajar terhadap siswa yang diharapkan dapat menggunakan media dan

mendapat hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

Menurut Anderson, melihat pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan intruksional. Untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam, (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual gerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul. ( dalam Sadiman, 2009:89)

Penggunaan media komik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa membantu anak dalam menafsirkan dan mengingat kembali cerita yang ada di dalamnya, sejalan dengan pendapat nana sudjana (2010:69) Pendapat tentang penggunaan media komik, dalam bidang sastra, komik dapat memberikan dorongan untuk membaca, membangun pembedaharaan kosa kota, dan memberikan tuntunan untuk melatih mereka bercerita dengan bantuan bentuk visual yang ada dalam komik.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat di hubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai 2010:69). Pendapat tentang definisi komik diatas dapat disimpulkan bahwasanya komik adalah cerita bergambar dimana gambar berfungsi untuk mendiskripsikan suatu cerita secara urut dan berdialog.

Merujuk pada teori tentang komik yang telah diungkapkan diatas penulis berpendapat berpendapat bahwa media yang cocok untuk materi mengidentifikasi unsure cerita pada cerita rakyat yaitu media komik, selain itu media komik cocok untuk gaya belajar siswa SDN Dukuh Tunggal Lamongan. Jenis komik yang digunakan pada pengembangan kali ini adalah buku komik yaitu rangkaian gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk buku.

komik dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dan manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan media komik pada pembelajaran penyampaian cerita, lebih memudahkan siswa dalam pemahaman gambar, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka di perlukan tindakan untuk mengatasi masalah belajar pada tema hidup

rukun indikator Bahasa Indonesia Materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Dukuh tunggal Lamongan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diperlukan pengembangan media komik cerita rakyat pada tema hidup rukun mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V untuk siswa di SDN Dukuh Tunggal Lamongan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu terapan yang menyelesaikan masalah pendidikan yang berkembang adanya kebutuhan di lapangan yaitu supaya proses belajar-mengajar dapat lebih efektif dan lebih efisien. Dalam proses praktiknya teknologi pendidikan, menerapkan prosedur yang merefleksikan konsep dan teori dari pembelajaran dapat terfasilitasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran tertentu dan untuk memperbaiki kinerja siswa, guru, dan perancang pembelajaran serta organisasi dalam konteks perbaikan kinerja.

Menurut AECT 1977, dalam buku Seels dan Richey. (1994:21), Teknologi Pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana, dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey 1994:1). Teknologi pembelajaran berupaya merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2007:6)

Menurut Heinich dalam Arsyad (2002:4) mengemukakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional

atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari sumber secara terencana yang mengandung pengajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Anderson (dalam buku Sadiman, 2009:89), melihat pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan intruksional. Untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam, (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual gerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai 2011:64)

Komik yang sering kita temukan adalah komik-komik yang bercerita superhero, cerita kartun dan legenda. Akan tetapi komik pun dapat dirancang dengan gagasan yang berisi materi atau nilai-nilai yang positif yaitu berisi tentang nilai-nilai sosial, budaya, agama dan ekonomi.

Alasan mengapa peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran komik, diantaranya karena beberapa kelebihanannya sehingga lebih mudah dimengerti, bukan hanya itu komik pun dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menterjemahkan cerita kedalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Materi yang terdapat didalam komik dapat dijelaskan secara lebih rinci, yang artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang disertai oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 bermuara pada pengembangan kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan berbasis teks yang dikembangkan pada kurikulum ini diaplikasikan melalui kegiatan belajar mengajar yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memahami dan menyusun berbagai jenis teks sesuai dengan jenjang.

Kompetensi dasar yang terdapat pada sikap

dan pengetahuan dikembangkan melalui integrasi dalam pengembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Sebagai contoh, ketika peserta didik mempelajari struktur teks laporan observasi dan mengaplikasikan konsep tersebut melalui penyusunan teks, sikap-sikap yang diinginkan pada Kompetensi Dasar, yaitu disiplin, tanggung jawab, dan kerja keras. Guru harus selalu terus menerus mengembangkan sikap-sikap ini di dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3. METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Metode pengembangan atau *Research and Development* adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2008:297). Karakteristik *Research and Development* adalah penelitian ini berbentuk "siklus", yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan suatu produk tertentu. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D (*Research and Development*) diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

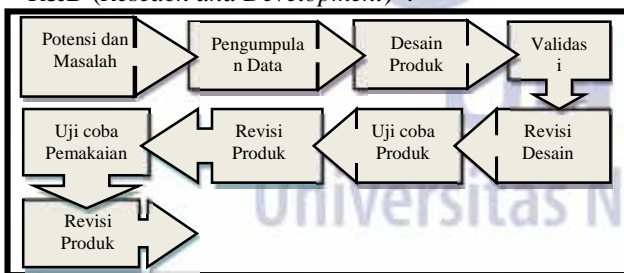
Langkah-langkah model pengembangan

R&D (*Research and Development*) sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Produk
5. Revisi desain
6. Uji coba Produk
7. Revisi produksi
8. Uji coba Pemakaian
9. Revisi Produk

Berikut merupakan bagan model peng R&D (*Research and Development*) :

66



**Model *Research & Development* (R&D) Borg and Gall (1983) dalam Sugiyono (2008:298).**

#### B. Jenis Data

Uji coba produk dimasukkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi,

dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi data kuantitatif.

- a. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang nantinya dianalisis. Hasil analisis akan digunakan dalam proses revisi media komik pembelajaran.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil dari data kuantitatif nantinya akan dianalisis dengan metode statistik deskriptif.

#### C. Metode Pengumpulan Data

Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Dalam pengembangan media komik pembelajaran, instrumen yang digunakan oleh pengembang adalah:

##### a. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mencari data berupa silabus dan RPP yang ada di sekolah sebagai pedoman dan acuan untuk menentukan materi, buku paket yang digunakan, daftar nama siswa kelas V sebagai responden.

##### b. Angket

Data pengembangan media komik ini menggunakan instrumen berbentuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2006: 152). Pengembang memilih angket sebagai instrumen penelitian karena angket dapat memberikan kesempatan berfikir secara teliti kepada responden tentang pertanyaan-pertanyaan berbentuk item yang terdapat pada angket. Instrumen angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian/tanggapan dari ahli materi, ahli media dan dari siswa.

Setelah menentukan metode pengumpulan data maka pengembang perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang lebih dikenal dengan kisi-kisi. Kisi-kisi

penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data, dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun. (Arikunto, 2006) Instrumen penilaian terhadap produk pengembangan media komik meliputi :

- 1) Angket untuk siswa.
- 2) Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda-beda menggunakan skala pengukuran.

Pada penelitian ini menggunakan skala guttman. Menurut Sugiyono (2011), adalah skala pengukuran dengan data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Tipe cara pemberian bobot nilai, yaitu: Nilai 1 untuk jawaban yang benar. Sedangkan, Nilai 0 untuk jawaban yang salah atau tidak diketahui. Dalam angket nanti yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapun skala tersebut meliputi :

- A : Skor 1 untuk jawaban YA  
 B : Skor 0 untuk jawaban TIDAK

### c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya lebih sedikit/kecil (Sugiyono, 2010:194). Menurut Kerlinger dalam Arthana (2005:39) menjelaskan tujuan utama menggunakan wawancara yaitu

- 1) Wawancara dapat membantu mengidentifikasi variabel dan relasi, memajukan hipotesis dan tahapan lain dalam penelitian
- 2) Wawancara mampu menjadi instrument utama penelitian. Pertanyaan yang dirancang untuk mengukur variabel penelitian yang akan dimasukkan kedalam *schedule* wawancara
- 3) wawancara dapat digunakan sebagai pelengkap metode lain: tindak lanjut dalam menghadapi hasil yang tak terduga, memvalidasikan metode-metode

lain serta alasan-alasan responden memberikan jawaban dengan cara tertentu.

Data wawancara akan didapatkan dari guru bahasa Indonesia dalam pengumpulan data tahapan kedua R&D dan juga diperoleh dari validasi produk pada tahapan ke empat oleh ahli materi maupun ahli media.

### d. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes dapat dibedakan menjadi beberapa macam:

- 1 Tes subyektif bentuk tes yang dalam penilaiannya tester memiliki kebebasan relatif tinggi dalam mendekati persoalan yang dikemukakan oleh masing-masing.
- 2 Tes obyektif yaitu suatu bentuk tes yang dalam penilaiannya tidak dipengaruhi oleh pemeriksa, maka hasil-hasil tes meskipun diperiksa siapa saja akan sama.
4. Tes tulis yaitu suatu bentuk tes yang menuntut respon dari siswa dalam bentuk lisan.
5. Tes perbuatan yaitu bentuk tes yang menuntut jawaban tes dalam bentuk perbuatan sesuai dengan perintah atau pernyataan.

Berdasarkan pengembangan instrumen tersebut, maka dapat ditentukan validitas dan reabilitas dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

#### a. Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen penelitian adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas suatu tes yang perlu diperhatikan adalah bahwa ia hanya valid untuk suatu tujuan tertentu saja.

Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{XY}$  = Validitas butir soal

X = Skor test pada butir soal yang dicari validitasnya  
 Y = Skor total yang dicapai test  
 N = Jumlah peserta tes  
 (Arikunto, 2010: 213)

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan berkonsultasi ke tabel harga kritik r *product moment* sehingga dapat diketahui signifikan tidaknya korelasi tersebut. Jika harga r lebih kecil dari harga kritik dalam tabel, maka korelasi tersebut tidak signifikan, begitu juga dengan sebaliknya (Arikunto, 2003: 75)

**b. Reliabilitas**

Reliabilitas suatu tes adalah kestabilan dari hasil pengukuran. Sehingga soal tersebut dapat diterapkan di sekolah lain dan hasilnya akan sama. Dalam pengujian reliabilitas soal dan angket dilakukan dengan rumus yang berbeda.

Langkah yang ditempuh untuk pengujian reliabilitas soal yaitu dengan menggunakan rumus Hyot :

$$r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_r}$$

Keterangan :

- r<sub>11</sub> = Reliabilitas seluruh soal
- V<sub>r</sub> = Varians Responden
- V<sub>s</sub> = Varians Sisa

(Arikunto, 2010: 234)

**D. Teknik Analisis Data**

**a) Uji Validasi**

Pengujian validasi dilakukan berdasarkan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor setiap pertanyaan dengan setiap skor totalnya. Teknik korelasinya menggunakan person correlation dengan alat bantu Software SPSS 25 item pertanyaan diberi predikat valid jika memiliki koefisien korelasi person positif dengan signifikansi 5% (0,05).

**b) Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dapat dihitung dengan bantuan software SPSS 16.00 for windows. Jika dari hasil perhitungan komputer tersebut mendapatkan nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari nilai t-tabel maka instrumen dinyatakan cukup reliabel.

**c) Analisis Hasil Angket**

Analisis diperoleh dari hasil tanggapan berupa angket ahli materi dan ahli media serta uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar oleh siswa. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik presentase yaitu dengan rumus :

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek)

$$PSA = \frac{\text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Arikunto, 199:57 dalam Arthana, 2005:80)

Perhitungan PSA ini untuk menghitung penilaian dari setiap aspek variabel yang terdapat pada media yang dikembangkan. Dengan mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, kriteria penilaian sebagai berikut:

81% - 100%	= Sangat Baik
61% - 80%	= Baik
41% - 60%	= Cukup Baik
21% - 40%	= Kurang Baik
0% - 20%	= Tidak Baik

**4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA**

**a) Persiapan Pengembangan**

Sebelum melakukan penelitian ke lapangan untuk memperoleh data, peneliti perlu mempersiapkan beberapa tahapan yang sudah sesuai dengan model pengembangan media yang dipilih yakni model pengembangan Sugiyono. Adapun tahapan-tahapan persiapan dari model pengembangan Sugiyono yaitu sebagai berikut.

**1) Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini dilakukan melalui observasi langsung di SDN Dukuh Tunggal Lamongan untuk mendapatkan potensi dan masalah yang ada. Dari hasil observasi kepada Guru, dapat disimpulkan bahwa materi menyusun dialog antara dua orang tokoh kurang dapat dipahami oleh siswa dikarenakan penjelasan guru yang tidak



maksimal dan dengan hanya menggunakan media pendukung materi berupa Buku Paket dan Lembar Kerja Siswa yang sebagian besar hanya berwarna hitam putih sehingga pemahaman secara visualisasi siswa kurang. Selain itu kurangnya variasi dalam belajar sehingga siswa kurang antusias untuk belajar.

## 2) Pengumpulan Informasi (data)

Setelah melakukan tahap tahap potensi dan masalah melalui observasi secara langsung maka tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi (data) sebagai acuan dan bahan untuk persiapan pengembangan media. Pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran. Wawancara ini dilakukan dengan pedoman wawancara struktur.

## b) Pelaksanaan Pengembangan

Setelah tahapan persiapan pengembangan telah selesai maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan dengan berpedoman pada model pengembangan Sugiyono yaitu tahap desain produk dan validasi desain guna menghasilkan prototype media komik pembelajaran.

## 1. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media komik, komik yang dimaksud dalam pengembangan adalah berupa bahan cetak.

### Analisis Data

#### 1. Validasi desain ahli materi I

Nama : Dr. Syamsul Sodik, M.Pd  
Lembaga : Unesa  
Jabatan : Kepala Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel yaitu 90%, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

#### 2. Validasi desain ahli materi II

Nama : Sastro, S.Pd, M.Pd.  
Lembaga : SDN Dukuh Tunggal Lamongan  
Jabatan : Guru kelas

Berdasarkan hasil rata-rata dari table yaitu 100%, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di

SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

#### 3. Validasi desain ahli media I

Nama : Khusnul Khotimah, M.Pd.  
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya  
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel yaitu 90%, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

#### 4. Validasi desain ahli media II

Nama : Andri Kurniawan, S.Pd.  
Lembaga : Universitas PGRI Adi Buana  
Jabatan : Kepala Laboratorium Produksi Media Pascasarjana

Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel yaitu 95 %, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

## c) Uji Coba Produk

### 1) Uji Coba Perorangan Siswa

Uji coba perorangan dilakukan kepada pengguna media komik pembelajaran. Pengambilan *sample* dalam uji coba satu-satu diambil dari siswa yang berjumlah tiga orang, masing-masing diambil dari tingkat nilai paling tinggi, sedang dan paling rendah. Ini dimaksudkan untuk mewakili keseluruhan siswa. Baik siswa yang pandai maupun kurang pandai.

Berdasarkan table hasil penilaian uji coba perseorangan, jika dirata – rata berdasarkan komponen pengembangan maka media komik pembelajaran mendapat nilai rata-rata **90 %**. Berdasarkan penilaian maka media komik pembelajaran termasuk kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan Nilai rata-rata berdasarkan aspek materi didapatkan nilai presentase yaitu **86,6 %**, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

### 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba

kelompok kecil. tahap uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 10 responden siswa.

Berdasarkan tabel 4.9 hasil penilaian uji coba kelompok kecil, jika dirata-rata berdasarkan komponen pengembangan maka media komik pembelajaran mendapat nilai rata-rata **76 %**. Berdasarkan penilaian maka media komik pembelajaran termasuk kategori **Baik**.

Berdasarkan nilai rata-rata berdasarkan aspek materi didapatkan nilai presentase yaitu **92 %**, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

### 3) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba kelompok kecil, maka selanjutnya adalah melaksanakan uji coba kelompok besar, uji coba yang terakhir adalah uji coba kelompok besar, yaitu sebagai user media atau pengguna media.

Berdasarkan table hasil penilaian uji coba kelompok besar, jika dirata – rata berdasarkan komponen pengembangan maka media komik pembelajaran mendapat nilai rata-rata **92 %**. Berdasarkan penilaian maka media komik pembelajaran termasuk kategori **Sangat Baik**.

Bedasarkan nilai rata-rata berdasarkan aspek materi didapatkan nilai presentase yaitu **93,6 %**, presentase ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran cerita rakyat pada kelas V di SDN Dukuh Tunggal Lamongan termasuk kategori **Sangat Baik**.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan media komik pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hasil data yang diperoleh dan tahap uji coba media komik pembelajaran tema hidup rukun pada indikator bahaasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan, secara umum baik. Dari hasil angket validasi

ahli materi dan ahli media dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Validasi materi media komik pembelajaran oleh ahli materi I menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan sangat baik. (2) Validasi materi media komik pembelajaran oleh ahli materi II menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan sangat baik. (3) Validasi desain media komik pembelajaran oleh ahli media I menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan sangat baik. (4) Validasi desain media Komik pembelajaran oleh ahli media II menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan sangat baik. Melalui perhitungan angket ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran ini memiliki nilai sangat baik.

Melalui hasil angket pada uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran dikategorikan sangat baik pada uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil dikategorikan baik. Uji coba kelompok besar dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran ini dikategorikan sangat baik sehingga layak digunakan.

Dari analisis data maka media komik pembelajaran tema hidup rukun pada indikator bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan perlu untuk dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah dalam belajar dan menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

### B. Saran

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasil dari penelitian ini adalah suatu media pembelajaran dalam kelompok media komik pembelajaran yang menghasilkan produk yaitu komik pembelajaran cerita rakyat tema hidup rukun pada indikator bahasa Indonesia untuk siswa SDN Dukuh Tunggal Lamongan. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media komik pembelajaran yang dihasilkan.

#### 1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media komik pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya:

- a. Petunjuk penggunaan media komik pembelajaran
- b. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- c. Siswa dapat meminjamnya untuk dibawa pulang dan dibaca

## 2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini menghasilkan media komik pembelajaran tema hidup rukun pada indikator bahasa Indonesia untuk siswa SDN Dukuh Tunggal Lamongan, apabila digunakan untuk sekolah lain atau pelajaran lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, waktubelajar, gaya belajar siswa dan fasilitas sekolah.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tema hidup rukun indikator bahasa Indonesia yang digunakan di SDN Dukuh Tunggal Lamongan.
- b) Pengembangan media komik pembelajaran terfokus pada tema hidup rukun dalam indikator Bahasa Indonesia yang digunakan di SDN Dukuh Tunggal Lamongan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Definisi dan Terminologi AECT* ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arthana, I Ketut & Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*; (Bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi media) Unesa.
- Dian K. & Tethy Ezokanzo. 2013. *Komik Cerita Rkyat Indonesia 1*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Gumelar, M.S. 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indeks
- Personal web gifal . 2012 . *Model Pembelajaran*.

(<http://gifalytwinsa.wordpress.com/2010/01/07/model-pembelajaran-cai-dan-penerapannya-di-sd/>) di akses tanggal April 2014, 00.45 pm).

- Sadiman, Arif S. dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief. Raharjo dkk. 2010. *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan, danPemanfaatan*. Jakarta :RajawaliPers
- Sadiman, Arif S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salma Dewi. Mozaik Teknologi Pendidikan. 2007 : 5-6
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Sudjana,Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabetha

Susilana, Rudi dan Riyana, Cipi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cipi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan anak&Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya Offset : Bandung

